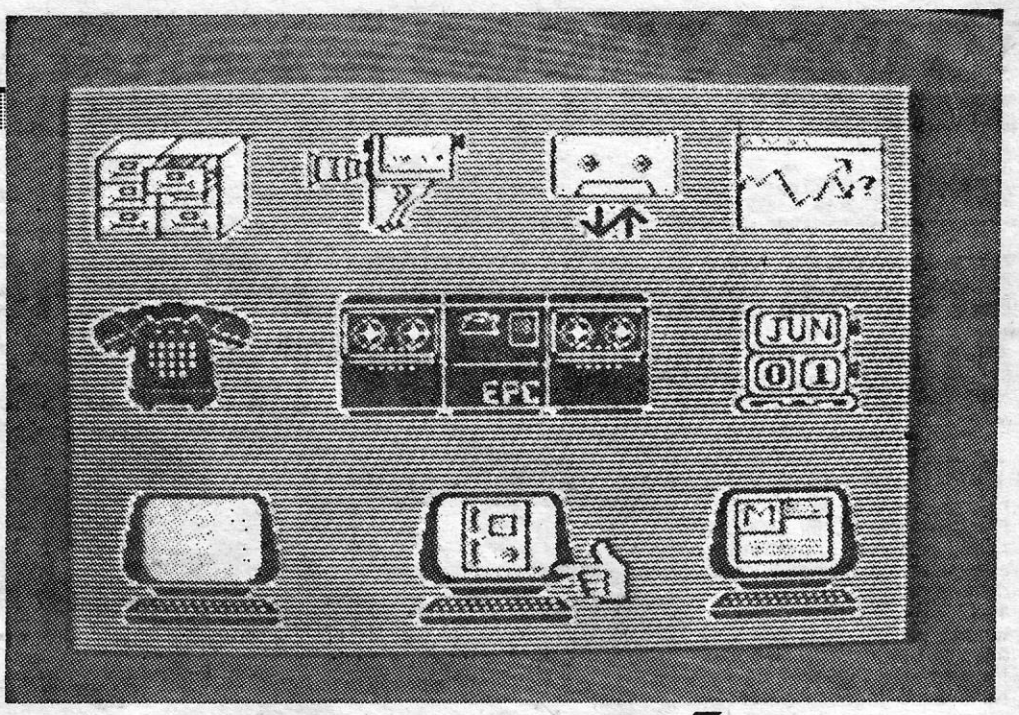
VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA



PONHA A SUA ESTRATÉGIA À PROVA NA REVOLUÇÃO AMERICANA

TÍTULO: Red Coats
MÁQUINA: Spectrum

Red Coats é um jogo de guerra, com cenários da Guerra da Independência dos Estados Unidos, opondo as milícias e exércitos americanos às forças britânicas, com a particularidade de nos permitir escolher acções e terrenos que desejamos, por meio de um *tool-kit* incorporado no programa. Com alguma complexidade, exige um bom entendimento das instruções para ser jogado, mas, em termos gerais, a estratégia é mais simples do que a do outros jogos de guerra mais conhecidos, como **Arnhem, Iwo Jima, Austerlitz,** etc.

A Guerra da Independência durou entre 1775 e 1783 e **Red Coats**, que pode ser jogado por uma ou duas pessoas, reproduz batalhas da revolução norte-americana: Freeman's Farm, Candem, Cowpens, Guilford Courthouse e Eutaw Springs. Além destes, e como acima se referiu, o programa permite modificar aqueles cenários ou criar outros novos, mudando o nome da batalha, o mapa, as unidades, etc., os quais podem ser carregados em cassete, para posterior jogo.

As forças envolvidas são a cavalaria, a infantaria e artilharia, com a infantaria representada por forças diferentes, os fusileiros e os mosquetes. A cada unidade são atribuídas distâncias diversas de movimento e conforme as suas características leva uma volta, ou mais, para actuar ou tornar a actuar. A cavalaria, por exemplo, não pode disparar, porque os homens apenas vão armados com sabres, e as suas unidades podem mover-se numa distância de 20. As unidades de artilharia podem mover-se numa distância de 10, mas é preciso uma volta de jogo para montar os armões, antes de disparar, e outroa volta para os desmontar antes de poderem mover-se de novo. O seu fogo tem um alcance efectivo de 350 jardas. Os fusileiros podem mover-se a uma distância de 10 e é precisa uma volta para recarregarem as armas, antes de dispararem de novo; são mais certeiros que os mosquetes e têm um alcance efectivo de 200 jardas. No corpo-a-corpo, a sua eficácia é metade da dos mosquetes, já que estes podem armar baionetas e os fusileiros, não. Os mosquetes constituem a maioria da infantaria; esta arma tem menos alcance que a dos fusileiros (apenas 100 jardas) mas é recarregada mais rapidamente e aceita baioneta.

Vejamos agora, em resumo, os cinco cenários:

1 — **Freeman's Farm**: o general Burgoyne conduzia a coluna principal britânica por uma floresta, em direcção a Bernis Heights, onde pensava encontrar os americanos; à sua direita tinha a coluna do general Frase, e à sua esquerda, sob o comando do general Von Riedsel, a coluna de tropas alemãs mercenárias; quando as forças britânicas entravam numa clareira, perto da fazenda Freeman, os americanos atacaram.

2 — **Candem**: tropas americanas, esgotadas por uma longa marcha, seguiam em direcção à posição britância de Candem, comandadas pelo general Gates, o qual pensara surpreender os ingleses com um ataque ao amanhecer; o general inglês, Cornwallis, no entanto, foi informado das intenções de Gates e decidiu surpreender os americanos a meio caminho; os dois exércitos encontraram-se frente a frente às 2.30 da madrugada, num sítio chamado Parker's Old Field.

3 — **Cowpens**: os ingleses perseguiam as forças americanas de Morgan havia algumas semanas; este acabou por decidir resistir ao inimigo e escolheu uma táctica pouco convencional para a época; em vez de esperar os ingleses em campo aberto, escondeu as suas tropas num bosque, enquanto os britânicos, para o atacarem, tinham que atravessar um descampado.

4 — **Guilford Courthouse**: numa situação semelhante, perseguido há semanas pelas tropas de Cornwallis, o general americano Green decidiu enfrentar finalmente o inimigo, escolhendo um campo perto da aldeia de Guilford Courthouse; as forças americanas eram mais numerosas que as britânicas, mas, em contrapartida, eram formadas por muitos milicianos, com pouco treino e moral baixo; nessa batalha, mais de mil milicianos fugiram diante do primeiro avanço britâncio.

5 — **Eutaw Springs**: Green conseguiu surpreender as forças britânicas de Stewart, na altura em que acampavam, e estas últimas tiveram pouco tempo para se organizar; a sua única protecção era um matagal e um edifício de tijolos.

Durante o jogo, o estado de cada unidade é apresentado por abreviaturas, que indica a sua força (por exemplo, S100), a sua moral (MGO), a sua cobertura (C, caso em que tem metade de baixas), o facto de ter as armas carregadas (R indica carregamento, mas só para a artilharia e fusileiros) e dos armões estarem montados (L, só para artilharia). Quanto aos movimentos, são os seguintes: M, mover, com a direcção indicada por um número de 0 a 12, sendo permitidos decimais; F, disparar (a unidade escolhe o seu alvo); C, atacar, R, recarregar armas; L, montar o armão; U, desmontar o armão; N, não fazer nada. Um ponto de interrogação fornece a lista dos códigos de movimento. Note-se que o fogo tem uma eficácia de 50 por cento dentro dos limites de alcance atrás citados para cada unidade, e se a distância é maior diminui a eficiência dos disparos. Se é dada ordem de atacar a uma unidade, esta corre para a unidade inimiga mais próxima, mas perderá o moral se não conseguir alcançá-la (se estiver mais afastada do que a distância que a nossa unidade pode percorrer).

Podemos, no entanto, escolher as «nossas» batalhas e, nesse caso, escolhe-se a opção respectiva no menu inicial. Por exemplo, para modificar o mapa, tecla-se «M», e move-se o cursor por meio das teclas de cursor, introduzindo as características que desejarmos, segundo este código: 0, espaço em branco; 1, uma árvore; 2, a parte sudoeste; 3, a parte noroeste; 4, a parte nordeste; 5, a parte sudeste; 6, muro a sul, 7, muro a norte; 8, muro a este; 9, muro a oeste. Para sair, teclar «E». Para mudar as unidades, e depois de teclar «U», podemos definir oito unidades para cada exército, dando-lhe nome, número de soldados, valor mínimo do moral e tipo de unidade (cavalaria, fusileiros, etc.). Finalmente, para mudar o dispositivo, carrega-se em «D» e cada unidade poderá ser movida por turnos, por meio das teclas de cursor, até à nova posição, altura em que se tecla «E», para a fixar; se desejarmos que essa unidade seja de reforço, tecla-se «R».

Red Coats não é muito difícil de jogar, embora exija uma certa prática, e para os interessados recomenda-se (à semelhança do que deve ser feito com outros do género) uma leitura sobre a revolução americana, para melhor se situarem no ambiente da época, dificuldades habituais dos exércitos, suas características, etc. Por outro lado, é recomendável jogar os cenários propostos, antes de se abalançarem a desenhar os vossos próprios campos de batalha.

GÉNERO: Jogo de guerra/estratégia
GRÁFICOS (1-10): 3
DIFICULDADE: Variável
CONSELHO: A comprar por apreciadores

NA MANSÃO DOS MISTÉRIOS MORDOMO NÃO É SUSPEITO

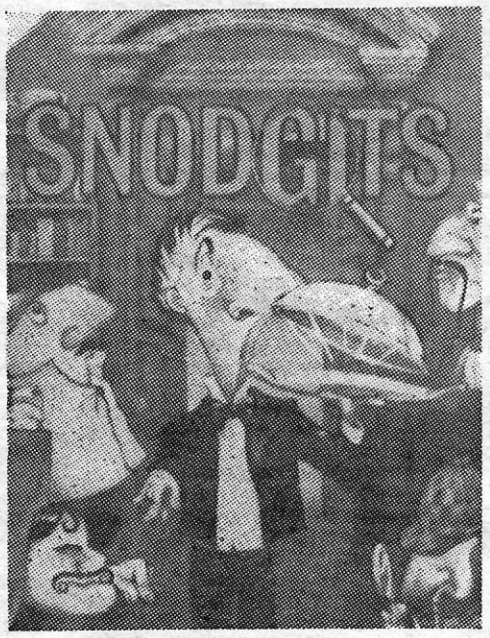
TÍTULO: Snodgits
MÁQUINA: Spectrum

Snodgits é um programa para os apreciadores de dois tipos de jogos, os de labirintos e os que exigem a solução de problemas mais ou menos intrincados. Postas as coisas de outra maneira, **Snodgits** é um jogo «policial» que se passa num ou mais labirintos com 200 salas, ou mais ainda, e em que o tradicional suspeito dos romances do género, o mordomo, é desta vez encarregado de descobrir quem escondeu ou roubou uma série de objectos.

O cenário da acção é a **Mansão dos Mistérios,** a residência dos **Snodgers,** onde objectos triviais desaparecem sem qualquer razão plausível. Podem ser, por exemplo, o bule de chá de **Daphne Snodger** ou as chinelas de **lorde Snodger,** ou ainda qualquer outra coisa de que não se sabe o paradeiro. Na residência e além da família **Snodger** e do mordomo, **Benson,** habitam os animais de estimação dos **Snodgers,** os **Snodgits,** que têm a particularidade de usar da palavra para darem indicações a **Benson** sobre o objecto que, na altura, está dado como desaparecido. E o papel de **Benson,** que controlamos, é fazer aparecer o objecto e entregá-lo à pessoa a quem pertence, ou que o procura. Uma vez conseguido isso, **Benson** tem acesso a um quadro de pistas, em que aparecem listas de objectos e de suspeitos. Se ele acerta com o nome dos suspeito, este é automaticamente colocado na «caixa dos culpados», na parte inferior esquerda do «écran», e o mordomo pode, então, ir à procura de um detective. Se errou, tem de encontrar e entregar outro objecto ou encontrar um **Snodgiter.** No jogo há três pessoas culpadas do desaparecimento de objectos e as três têm de ser descobertas, antes de **Benson** passar para outro e mais difícil nível.

Uma particularidade do jogo é que podemos escolher outra planta (labirinto) da mansão, se não quisermos jogar sempre com a mesma, seguindo as indicações no «menu»do programa, para carregar outra disposição das salas e dos andares. No total, são cinco mansões, com mais de 200 salas, mas o número de andares aumenta de nível para nível.

O jogo é apresentado sob a forma de labirinto em 3D, com perspectiva superior, com um colorido agradável, mas onde não foi evitada a mistura de atributos. Os **sprits** são grandes (a fazer lembrar os de **Popeye**), mas isso causa algumas dificuldades adicionais, porque, como facilmente se depreende, o tempo de reacção tem de ser ajustado ao tamanho, quando queremos evitar uma colisão. E estas são de duas ordens: **Benson** perde energia e finalmente uma vida, em duas contagens, o **Snodgometer** (quando colide com um **Snodgit**), e o **Bodgeometer** (quando tropeça nas paredes ou em peças de mobiliário). Para o ajudar, aparece uma planta na parte inferior do «écran», que mostra a posição de **Benson** (quadrado verde) e a do objecto que procura (quadrado púrpura), mas este pode não estar no mesmo andar ou pode ser transportado por alguém. Com comando por **joystick** ou teclado (e neste caso com dois tipos de deslocações à escolha), **Snodgits** é um jogo com algum interesse, a colocar desafios não demasiado difíceis, mas suficientemente complexos para manter a atenção e poderá agradar aos apreciadores do género.



GÉNERO: Acção/estratégia
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE: (1-10): 8
CONSELHO: Comprar com reservas

DIAMANTES PARA QUEM OS APANHAR

TÍTULO: Kripton Raider
MÁQUINA: Spectrum

Os Espanhóis, pelo que temos apreciado, gostam de apresentar jogos difíceis, exigindo bastante habilidade e excelente golpe de vista, além do uso da táctica mais apropriada, e nalguns casos têm sido bem sucedidos, pese embora a falha de muitas vezes darem apenas uma «vida» à personagem, o que obriga a voltar constantemente ao princípio. No caso de **Kripton Raider**, a qualidade a que nos habituaram ficou um bocado por baixo e o resultado é um jogo «irritante», pelo qual se perde facilmente o interesse.

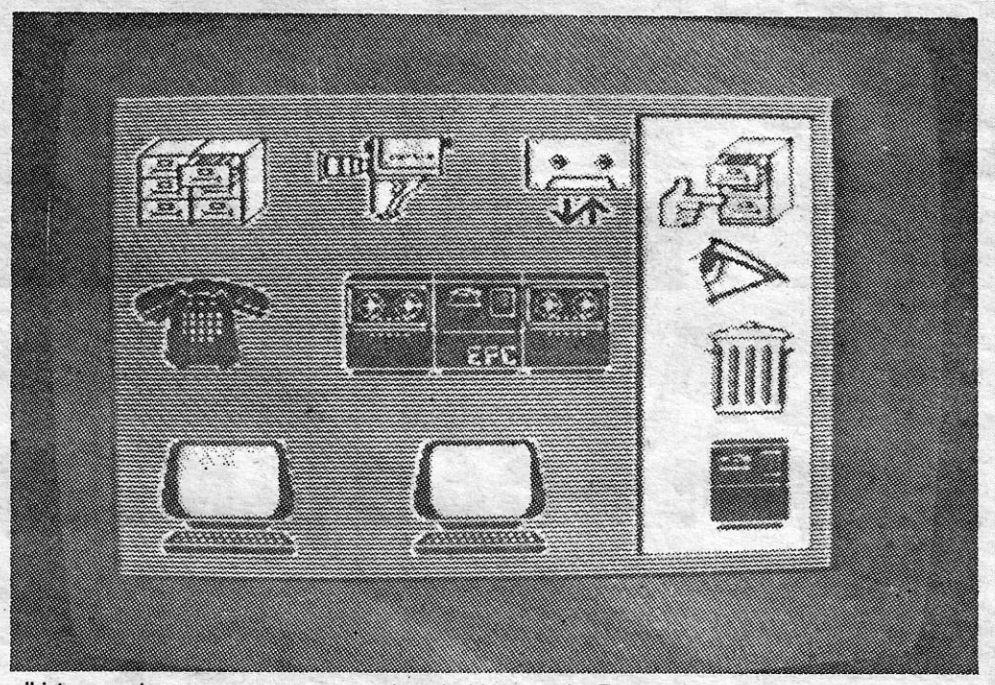
Controlamos um astronauta, que procura diamantes num extenso labirinto, povoado de defesas que dificulamente conseguirá ultrapassar por muito tempo, apesar do **laser** de que dispõe. Tecnicamente, o programa está correcto e tem efeitos curiosos, como a transformação dos «monstros», além de um uso apropriado da cor, mas o pior, de facto, é jogá-lo. De qualquer forma, para os apreciador do «dedo no gatilho» poderá ser um bom desafio.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS: (1-10): 8
DIFICULDADE: (1-10): 9
CONSELHO: Comprar com bastante reserva

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

«Reprise»

ENTRE NO MUNDO DA ESPIONAGEM COM «THE FOURTH PROTOCOL»



«THE FOURTH PROTOCOL», produzido para a Hutchinson pela empresa de programação Electronic Pencil, foi considerado, e muito justamente, como um dos melhores jogos de computador editados em 1985, graças, sobretudo, à técnica de utilização por ícones, que constituiu aspecto francamente inovador na indústria de jogos. Aparentemente complexo, trata-se, todavia, de um programa bastante fácil de seguir, desde que se disponha do *background* suficiente, designadamente, a leitura do romance que lhe deu origem, com o mesmo título e da autoria de Frederick Forsyth (editado em Portugal pela Livros do Brasil).

Como outros romances de Forsyth, «The Fourth Protocol» («O Quarto Protocolo», na tradução portuguesa) possui uma trama bastante complexa, mas com um fio condutor algo linear, que, aliás, o jogo de computador segue com poucos desvios, mudando embora algumas situações e o nome das personagens. E, para melhor nos situarmos no jogo, nada melhor do que contar, resumidamente, a história de Forsyth.

No romance, tudo começa por um assalto a uma residência, cujo dono se ignora de princípio. O ladrão entra no apartamento, arromba o cofre, onde sabe existirem jóias de valor, e leva o produto do roubo numa pasta que aí encontra. Mais tarde, o ladrão descobre, ocultos na pasta, documentos confidenciais respeitantes à NATO e a questões de defesa do Ocidente, e, «patriota» que é, envia-os, anonimamente, para os serviços secretos ingleses. E aí surge o primeiro problema: aqueles documentos não deviam andar «à solta». Um agente é encarregado, portanto, de descobrir como é que os documentos saíram de onde não deviam e, mais importante ainda, quem os retirou do sítio e com que intenções. O agente, que dirige uma secção dos serviços secretos, começa a investigar, enquanto acções paralelas decorrem. Por exemplo, a personalidade visada no assalto de início alerta os seus superiores (que se sabe serem os serviços secretos soviéticos) para o roubo e quase toda a gente que teve contactos com o gatuno sofre de morte inesperada. Entretanto, uma facção na União Soviética desenvolve uma conspiração não oficial, que visa levar ao poder na Grã-Bretanha o Partido Trabalhista, com base nos protestos antinucleares. Para tal, planeia a introdução na Grã-Bretanha de uma pequena bomba atómica, em partes separadas, a qual será deflagrada junto de uma base norte-americana naquele país, para fazer crer num acidente. Pensa-se que os protestos que se seguirão levarão ao poder o Partido Trabalhista, onde uma facção pró-soviética está em ascenção, com o objectivo de fazer sair a Grã-Bretanha da NATO e alinhar a sua política externa pela da URSS.

Casualmente, e enquanto desenvolve as investigações para descobrir quem retirou os documentos secretos do Ministério da Defesa, o agente acima citado vem a saber dessa conspiração, designada por Plano Aurora, e a sua acção passa a desenvolver-se em paralelo. Eventualmente, ele descobre quem retirou os documentos, mas vem também a saber que a personalidade em questão o fizera no convencimento de que transmitia esses segredos não à URSS mas à África do Sul, país com o qual tinha simpatias, devido à sua ideologia de extrema direita. O traidor, afinal, fora recrutado sob o que, em gíria de serviços secretos, se designa por «falsa bandeira» («false flag», e atenção porque esta é uma das chaves do jogo). O traidor é, então, utilizado para canalizar informações fabricadas para o «outro lado», enquanto o agente prossegue as investigações para descobrir como é que a bomba atómica está a ser introduzida no país. Eventualmente, ele detecta o agente encarregado da operação, o seu local de apoio e cúmplices, e um assalto final, por forças especiais, o SAS, neutraliza a ameaça.

Um jogo em três partes

O jogo de computador segue muito de perto esta história, mas divide-a em três partes independentes, embora para seguir a segunda e a terceira sejam necessários códigos fornecidos na solução das antecedentes. A organização dos programas é também diferente, dado que, ao passo que as duas primeiras partes são jogadas com ícones, a terceira se apresenta essencialmente como um jogo de acção.

Vejamos, agora, as três partes. Na primeira, intitulada «The NATO Documents», tomamos contacto com e assumimos a personalidade de «John Preston», que acaba de ser nomeado chefe da secção CI (A) e está sentado à sua secretária, equipada com um terminal de computador, ao qual afluem as primeiras mensagens de parabéns e também os primeiros problemas.

Trataremos dos problemas na segunda parte desta «reprise», e, para já, vamos apenas descrever o que vemos no «écran» e como funcionar com os ícones que aí aparecem. «John Preston» tem acesso a um centro de informações, CENCOM, quer «chamando» os arquivos quer utilizando o telefone, e para tal deve apenas movimentar o cursor com a forma de uma mão, de indicador apontado, para o ícone respectivo, carregando depois em «Enter» (utilizar as teclas dos «cantos» do teclado para mover o cursor). Assim, ao alto, e na primeira fila, tem os seguintes ícones, da esquerda para a direita: ficheiros, onde pode procurar fichas ou armazenar as que retirou do computador central; câmara de vídeo, que lhe dá acesso aos agentes, que pode pôr a vigiar suspeitos, bem como retirar vigilância; ícone representando uma cassete, que serve para activar SAVE e LOAD do jogo; ícone representando um gráfico, que lhe mostra o conceito que os superiores têm dele num determinado momento. Ao meio, e à esquerda, tem o ícone do telefone, com o qual pode fazer chamadas, receber chamadas ou mantê-las suspensas, enquanto trata de outras coisas; o centro não interessa, serve apenas para «decoração», e à direita tem um calendário, que lhe mostra a passagem dos dias e que pode ser avançado, para acelerar a investigação (mas, cuidado, há um tempo limite para resolver este primeiro caso). Finalmente, em baixo, tem três «écrans» de vídeo, que lhe permitem receber toda a espécie de mensagens, e que devem ser pesquisados a todo o momento.

No segundo jogo, de novo encontramos diversos ícones, cujas imagens são igualmente evidentes: um que nos mostra o nosso progresso; um que serve para manipulação e tem quatro sub-«menus» (apanhar um objecto, largar um objecto, usar um objecto e regressar ao «menu» principal); um que serve para comunicar, com três sub-«menus» (falar a alguém, usar um telefone e regressar ao «menu» principal); um que serve para nos deslocarmos, também com três opções (direcções de movimento, entrar ou sair de qualquer local ou veículo, regressar ao «menu» principal); um que serve para fazer passar o tempo; um para examinar, com quatro opções (olhar em volta, examinar objectos, inventário e regresso ao «menu» principal); e, finalmente, o ícone para LOAD, SAVE. Para movimentar o cursor, usam-se as mesmas teclas da primeira parte.

Neste segundo jogo, intitulado «The Bomb», John Preston acaba de ser transferido para outro serviço e deixa o seu escritório habitual. Aqui, ele tem de sair, primeiro do edifício, e mover-se depois por diversos locais, utilizando os meios de transporte acessíveis, desde o Metropolitano de Londres a comboios, enquanto tenta descobrir o paradeiro da bomba.

Finalmente, na terceira parte, em que já localizámos a bomba — intitulada «The SAS Assault» —, temos de neutralizar o engenho, usando informações obtidas nos dois jogos anteriores, enquanto as forças do SAS e dos serviços secretos soviéticos, KGB, andam aos tiros. Nesta secção, usam-se as teclas ou «joystick» para movimento e, ainda, instruções escritas, na forma de verbo e complemento, como «Open cabinet», «Read geiger counter», etc., mas tudo isto depois de ter armado da melhor maneira as forças ao nosso dispor.

Este jogo deveria ser vendido com um conjunto completo de instruções, que inclui uma súmula dos seus objectivos, tal como a demos (ainda mais resumida), uma brochura com vocabulário dos serviços secretos, nomes de personalidades, de instituições, etc., e, mais importante ainda, três folhas de decifração de códigos, sem os quais é impossível jogá-lo. Estas folhas têm a designação de «One time decoding pad» e permitem transformar numa frase sequências de números que aparecem durante o jogo, designadamente, as que dão acesso ao computador central. Felizmente, os códigos não variam muito, e para a semana os daremos, bem como as «dicas» mais importantes para levarem este interessante jogo a bom termo.

XVI — GUIA TV/«A CAPITAL»

INSTITUTO SUPERIOR
DE
MATEMÁTICA MODERNA
ISMM
R. das Flores, 59 — 1200 LISBOA
• Curso Superior de Informática, Estatística e Investigação Operacional
(Aprovado oficialmente pelo Despacho 130A/MEC/86 publicado no D. R. II série, de 19/8/86)
• Cursos Profissionalizantes:
• Informática de Gestão
• Econometria
Meios informáticos disponíveis:
Microprocessador MC6800 — 10 MHz.
Memória: central 3Mb, em disco 120Mb
Multiposto: 3 impressoras
Sist. Operativos: P-System, UNIX
Cobol, BASIC, Pascal, C, Modula-2, Fortran
Lisboa: R. Vítor Cordon, 41-47
Telef.: 37 37 71/2 — 37 17 23 — 36 88 37
Porto: R. Cd. de Vilas Boas, 126.
Telef.: 81 19 24 — 81 19 40 — 81 19 74

Pokes & Dicas

ESTAMOS ainda com cartas chegadas há algum tempo, e vamos tentar «despachá-las» nos próximos suplementos, dado que por hoje ainda não é possível. E começamos com umas *dicas*, para animar os que estão «encravados» com alguns jogos, sugerindo, uma vez mais, que tentem dar prioridade a este tipo de informação, já que, muitas vezes, se revela bastante mais útil que os *pokes* para vidas infinitas. De facto, tal como vocês sabem, qual o interesse de saber um *poke* se não se souber o que é preciso fazer no jogo?

E começamos repetindo soluções para «Three Weeks in Paradise». Já aqui as demos, como sabem, mas vários leitores as têm pedido, entretanto e, já que quatro leitores de Mem Martins as enviaram (são José, Paulo, Nuno e Pedro, em carta em nome de *Pedro Nuno S. Almeida*), optamos por publicar as suas dicas. E são como se segue:

Para soltar o «Herbert» — Apanhem a lata vazia *(the empty Bylly can)* e os chinelos *(flip flops) que estão no posto de comércio, vão até ao quadro do lado esquerdo do caranguejo e puxem a corda que está do lado direito, pelo que simultaneamente sairá um repuxo. Feito isto, saltem até lá e a lata fica cheia (the full billy can).* Passem para o lado do caranguejo e ao lado dele carreguem em ENTER; quando fizerem isso, o caranguejo soltará uma das suas pinças *(crab's pincer)*, que devem apanhar e levar ao lado direito da sala, onde se encontra o «Herbert». Existe uma pequena alavanca no chão, que devem retirar, usando a pinça do caranguejo; uma vez retirada, já podem passar à sala onde se encontra o «Herbert». Agora vão buscar os dois paus *(two sticks)*, que estão na sala do crocodilo e o fole *(bellow)*, que está em cima do poço. Ponham-se em frente da fogueira apagada e carreguem duas vezes em ENTER. Apanhem as cinzas quentes que ficaram na fogueira e vão até à sala do feiticeiro branco. Usem as cinzas quentes *(hot ashes)* à frente dele, que começará a dançar, fazendo a nuvem deitar raios. Ponham-se à direita da nuvem e ela começará a andar em direcção a uma cabana, que tem um sapo ao lado. Esperem que a nuvem esteja por cima dela, para que a cabana se desmanche. Com a cabana desmanchada, aparece uma concha *(the empty shell)*. Apanhem a concha e vão dentro do poço; enchem-na com as gotas que caem da de cima para baixo. Nesse momento, a concha fica cheia *(the full shell)*, vão ao lado direito do poço e subam (carregando em ENTER) (tenham cuidado com as bolhas). Com a concha já cheia, usem-na em frente do caldeirão em que se encontra o «Herbert». O «Herbert» está solto.

Para soltar a «Wilma» — Apanhem a bolsa da «Wilma» *(Wilma's bag)* e a hortelã, que está atrás do poste indicativo do posto de comércio, vão até à sala do crocodilo e já podem passar por ele. Usem a hortelã *(mint)* no cubo de gelo e ficará um buraco *the hole)*; vão com ele para a frente do crocodilo; deixem a bolsa da «Wilma» à frente dele; peguem no aquário *(goldfish bowl)* e vão ao poço. Ponham-se do lado esquerdo do poço e usem o buraco. Passem pela nova abertura e apanhem a chave *(skeleton key)*. Com a chave e com o aquário vão até ao fundo do mar. Abram o armário e apanhem os espinafres *(spinach)*, em seguida apanhem a tigela com recheio *(bowl of stuffing)*, que está em cima da mesa. Vão ao quadro do pássaro amarelo; deixem os espinafres à frente dele e passem por ele. Peguem no ovo, dirijam-se qo quadro do repuxo, puxem a corda, vão ao repuxo, que ele os ajudará a subir até ao quadro de cima. Saltem para o ninho e troquem o ovo pelo arco e flechas, que os ajudará a matar o índio, que está por baixo de «Wilma». Agora apanhem a garrafa, que está no fundo do poço, o saca-rolhas *(corkscrew)* e levem-nos ao quadro do crocodilo. Deixem um dos objectos e apanhem a mala de «Wilma», levem o objecto com que ficaram para a frente do coco, atrás do crocodilo, e deixem-no lá. Agora vão buscar o outro e larguem a mala de «Wilma», no quadro à esquerda do crocodilo. Apanhem os dois objectos e usem-nos em frente do coco e terão a garrafa com óleo *(bottle of oil)*. Apanhem a bolsa de «Wilma» e larguem-na em frente do crocodilo, pois não precisarão mais dela. Apanhem o machado *(blunt axe)*, levem-no até à roda dianteira do carro, usem a garrafa e terão o machado afiado *(sharp axe)*. Levem-no ao quadro de «Wilma», matem o feiticeiro e usem o machado na corda que segura «Wilma» de cabeça para baixo. «Wilma» está salva. Agora vão à sala onde tem o quadro do mar, saltem para ele e terão uma bela surpresa.

Acrescentam ainda, e aqui fica o truque, que também já demos, para «Vidas Infinitas». Quando «Wally» morre a primeira vez, e enquanto ele está sentado no chão, teclem, ao mesmo tempo, «D», «P» e «SYMBOL SHIFT».

Achegas para «Red Hawk»

O jogo «Red Hawk», pelos vistos, desencadeou algum entusiasmo entre os leitores, e o *João Paulo Magalhães*, de 15 anos, de A-da-Beja, mandou-nos um mapa e algumas *dicas*, além de umas dúvidas. Mapa e *dicas* mandou também *César Augusto da Silva Vieira*, de Almada, mas as últimas nada acrescentam ao que já demos anteriormente (ir ao jornal buscar filme para a máquina fotográfica). E os códigos de «The Planets» também já demos, como sabes, o mesmo sucedendo em relação aos mapas. Mas vamos então ao que nos diz João Paulo:

Para apanhar o comboio, vão até à *City Station* e digam *get train to* (nome da estação); uma vez no comboio, examinem e apanhem *(get)* o *pimk tube*. Além do comboio, também podem apanhar um táxi e dizer *get taxi to* (nome da rua), e se o computador não aceitar nessa rua em que estão passem para outra.

Uma coisa importante é que há quatro supervilões contra nós, que são «Fusor», «Rat», «Merlin» e «Magneto». Para derrotar este último, apanhem o «Magnet» na *Power Station* e, quando o avisarem pela rádio que ele está a atacar o banco, vão até lá como *Red Hawk*, digam «Give Magnet to Magneto» e ele fica paralisado, sendo fácil prendê-lo. Para derrotar «Merlin», quando avisarem pela rádio que ele está a atacar a galeria («Gallery»), vão até lá como *Red Hawk*, digam «Say "Kwah"» e o feitiço que ele manda contra o super-herói vira-se contra ele, que fica paralisado. Depois, é só prendê-lo.

João Paulo não descobriu ainda como derrotar os outros dois supervilões (espera ajuda), mas descobriu outra coisa: se forem ao armazém *(Warehouse)* e examinarem essa rua, descobre-se um vaso *(Vase)*, que deve ser levado até ao museu *(Museum)*, onde se dirá «Give vase to curator»; o director do museu, então, dá-lhe um livro como recompensa e, lendo-o, descobre-se informações que o João Paulo ainda não descodificou. Além disso, se forem à biblioteca *(Library)* como *Red Hawk* e pedirem informações sobre alguém (exemplo, *Say «Director»*), o bibliotecário diz o que sabe sobre ele.

Ficamos, então, à espera de mais *dicas* sobre este jogo.

Entretanto, *Orlando Filipe Ferreira*, de Casais de Amendoeira, Cartaxo, enviou uma correcção à *dica* que mandara anteriormente, e que publicámos, sobre *Green Beret*. O lapso também nos passou, porque não o testámos, e a correcção aqui fica: ele dizia que o herói deveria colocar-se sobre a quarta estrutura, a contar da esquerda, existente sobre a ponte, mas a posição correcta é a *última estrutura* sobre a ponte, também a contar da esquerda. Desculpas dele e nossas.

«Pyjamarama» em repetição

Com «Pyjamarama», fazemos nova repetição na saga «Wally» (e esperemos que uma vez por todas), graças ao contributo de *António Pedro Delgado da Rocha*, de Lisboa, que gostaria, em contrapartida, de saber ins-

truções ou *dicas* sobre «Back to the Future», «Zorro», «Robin of the Wood», «Pentagram» e «Fantastic Voyage» (neste último, não consegue entrar no aparelho digestivo). E aí vai a solução de «Pyjamarama»:

1.º — Apanhar a £ (libra) na sala dos frangos.
2.º — Trocar a £ pelo «penny» na sala do «Help».
3.º — Abrir a porta na sala onde está o vaso.
4.º — Apanhar o martelo na casa de banho da sanita.
5.º — Trocar o martelo pelo extintor na sala das luzes e acender a luz n.º 1.
6.º — Apagar o fogo na sala por debaixo do telhado onde está a espada.
7.º — Ao entrar na sala da espada anda-se para a direita e cai-se noutra sala, onde deve trocar-se o extintor pela chave quadrada.
8.º — Abrir a porta na sala onde está o *ticket* da livraria.
9.º — Apanhar a pistola na sala do bilhar.
10.º — Acender a luz n.º 3 na sala das luzes.
11.º — Apanhar a chave triangular na sala do foguetão.
12.º — Acender a luz n.º 1 na sala das luzes.
13.º — Abrir a porta na sala do peso, que cai, com a chave triangular.
14.º — Carregar a pistola na sala da bateria, na bateria.
15.º — Trocar a chave pela carta na sala da carta.
16.º — Trocar a carta pelas chaves, no telhado.
17.º — Trocar as chaves pelo capacete na escada, descendo pelo corrimão.
18.º — Trocar a pistola pelo balde na sala dos barris.
19.º — Encher o balde de água na casa de banho das setas.
20.º — Trocar o balde pelo bidon de *fuel* na sala dos caranguejos.
21.º — Trocar o capacete pelo *ticket* da livraria.
22.º — Trocar o *ticket* da livraria pelo livro, no quarto.
23.º — Trocar o bidon de *fuel* pelo capacete.
24.º — Com o capacete e o livro, apanhar a tesoura na biblioteca.
25.º — Na sala do «help« por seta «help» em «on».
26.º — Ir rapidamente à sala do balão, subir no balão e trocar a tesoura pela chave.
27.º — Trocar a chave pelo íman na cozinha.
28.º — Trocar o íman pelo bidon de *fuel* e apanhar a pistola.
29.º — Acender a luz n.º 1 e carregar o bidon de *fuel* na sala do peso que cai.
30.º — Acender a luz n.º 3 e subir no foguetão.
31.º — Trocar a pistola pelo cristal lunar.
32.º — Voltar no foguetão e trocar o cristal lunar pelo íman.
33.º — Carregar outra vez o bidon de *fuel*.
34.º — Subir outra vez à Lua, entrar na porta em frente e apanhar a chave.
35.º — Voltar e tocar no despertador no quarto do pai.

«Karateka» invencível

Boa *dica* para «International Karate» mandou *Fernando Aníbal Freire Marcelino*, de Castelo Branco. Este leitor, que gosta de jogos de acção, diz: premindo «W» e «S» ao mesmo tempo, podemos matar quantos adversários quisermos.

Da sua autoria é também o mapa de «Gunfright», que hoje publicamos, e em contrapartida ele desejaria *dicas* para «That's the Spirits», além de *pokes* (alguns dos quais já demos) para «Comando», «Ghosts 'n'Goblins», «Cauldron II», «Kung Fu Master» e «Yie Ar Kung Fu».

Precisam de ajuda e também mandam

E vamos agora a alguns pedidos de ajuda de leitores, muitos dos quais, como é habitual, enviam também *pokes* para ajudar outros.

Mário Duarte Lopes, que contribui em «Linha a Linha», pergunta se, em «Red Hawk», se vai ao jornal na personalidade de «Kevin». É isso, de facto, e hoje mesmo tens mais umas *dicas* para o jogo. Em «ID», ele não consegue que haja reacção a «Hamelin», quando a personagem diz «I led him a merry dance». Experimenta «Piper», mas talvez isso se deva também à disposição de *ID* (repara que ele mostra diversas disposições, como «angry», «curious», etc., e estas servem também de «disparadores» para a introdução de palavras-chaves). Ele queria ainda «vidas infinitas» para «Rambo» e «Batman», a tecla para começar «Bobby Bearing» (é «O», e as outras são de «Y» a «P»; de «H» a «Enter»; e alternadas na primeira fila). Por seu turno, manda os seguintes códigos para «Rocman»:

Onix — E; Guru — I; Sage — M; Claw — Q.

Rui Pedro Barbosa, de Lisboa, tem também o problema de *ID* (vê a resposta acima, e lembra-te que o grau de confiança tem de ser elevado) e pede *dicas* urgentes para «Alien 8», onde não consegue fazer absolutamente nada. Quanto ao «Quarto Protocolo», tens hoje parte da resposta em «Reprise», com o início das instruções, que ficarão completas para a semana. Rui, por seu lado, manda a indicação, que já publicámos, sobre as velocidades de descida em «The Planets» (deixar a nave em queda livre até aos 5 mil metros, travar até aos 50 km/hora, deixar aumentar, travar de novo, até ficar a menos de 20 km/hora) e também de subida (carregar em «Enter» até atingir 300 km, deixar diminuir e manter na casa dos 20 km/hora ou menos até atingir o tractor), mas lembramos, de novo, que isto não é aplicável a todos os planetas, pois têm gravidades diferentes.

Entretanto, mais uma leitora se deu a conhecer, e com prazer registamos o pedido de *Dora Alexandra Almeida*, da Amadora, que gostaria de saber «vidas infinitas» para «Dynamite Dan», «Monty Mole» e «Janson's Gem».

Rui Miguel dos Santos Palma, de Palmela, pode *pokes* para «Ms. Pacman» (já demos tantas vezes!) e «Bounty Bob», mas envia os seguintes:

— GYROSCOPE — POKE 59146,Ø (faz parar a contagem de tempo)
— PUD PUD — POKE 49284,Ø
— TUTANKHAMON — POKE 39754,Ø

Com o *poke* de «Pud-Pud» deverá ficar satisfeito o *Alexandre Vasconcelos e Sá*, de Lisboa, mas, imaginem, ele não sabe qual o objectivo deste jogo. Alguém quer mandar-lhe uma *dica*? E, já que estão com as mãos na massa, ajudem-no também com «Minder», que ele não sabe o que fazer neste jogo. Quanto às sugestões que mandas, procuraremos tê-las em consideração, mas a questão dos *screens*, às vezes, resulta da necessidade de resolver problemas de paginação.

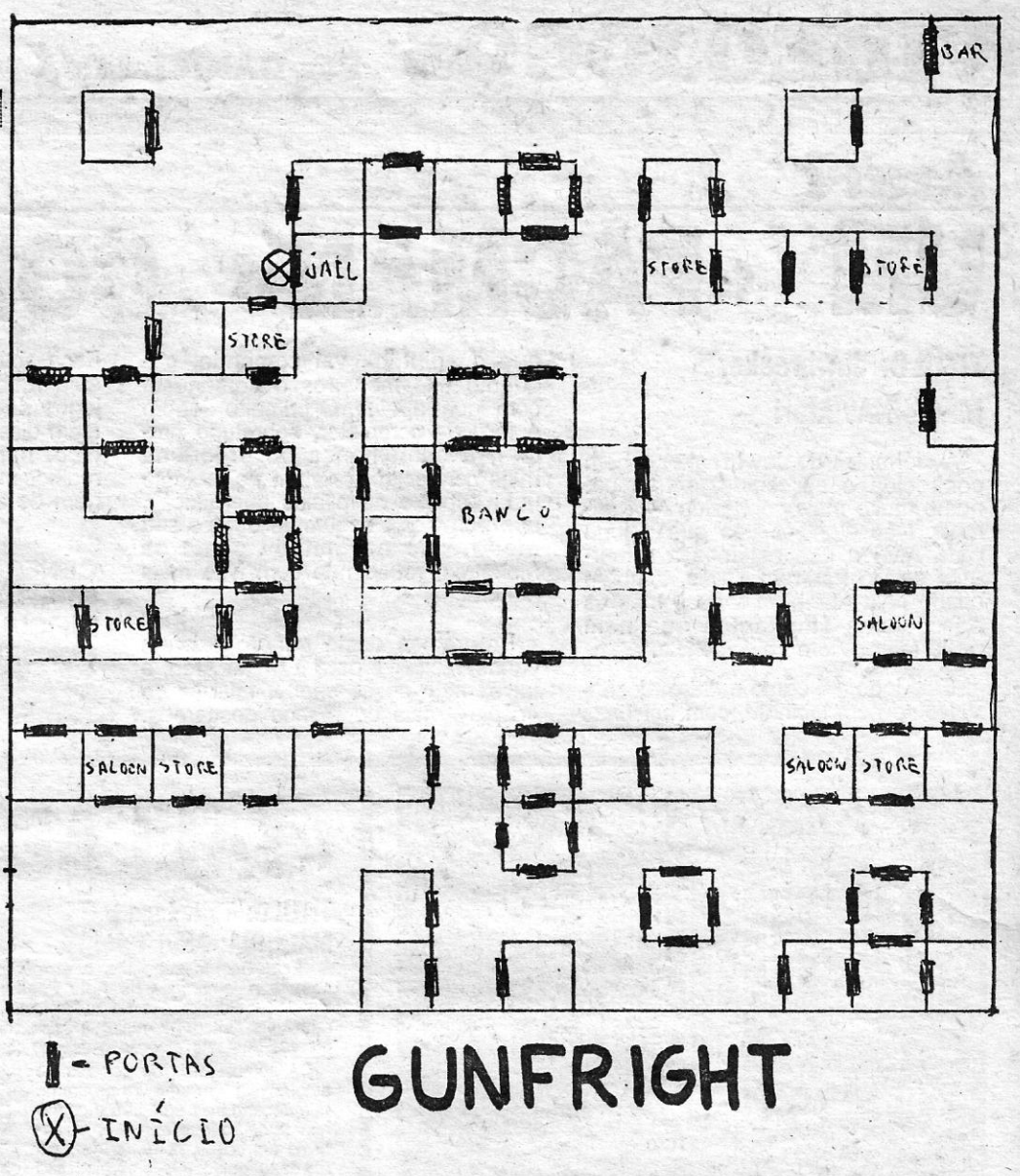
Outro problema coloca o leitor *Fernando Jorge Alves*, de Lisboa, que gostaria de saber se há algum programa de «Damas» (mas na versão portuguesa do jogo) à venda ou se têm conhecimento de alguma publicação que tivesse feito tal listagem. Nós não conhecemos, mas pode ser que algum de vocês possa dar uma ajuda.

Miguel Alexandre, de 12 anos, de Lisboa, é um entusiasta de «Ms. Pacman», mas não consegue passar do segundo quadro, nem ultrapassar os 83 000 pontos. Tinha um *poke* (o 52887,183), que não actua, e gostaria de dispor de outro, bem como de *dicas* para melhorar o resultado. Queria também *dicas* e *pokes* para «Spy Hunter», sobretudo a forma de saltar a ponte.

Dicas sobre «The Planets» queriam *Francisco Luís Reis Marques Candeias*, de Lisboa, e ainda *António Miguel Mourão*, de 15 anos, de Queluz. Venham essas ajudas! E o último mandou, em seu nome e de *Luís Filipe*, 13 anos, os seguintes *pokes*:

— FAIRLIGHT — POKE 61928,Ø
— ROBOT MESSIAH — POKE 53336,Ø
— ALIEN 8 — introduzir na linha 22 POKE 5ØØ85,167: POKE 5ØØ84,178
— FRANK'N'STEIN — POKE 28287,255
— ZORRO — POKE 53729,Ø.

João Miguel Costa Francisco, de Santiago do Cacém, gostava também de saber o que fazer em «Spy Hunter» e queria *pokes* para este jogo e, ainda, para «Airwolf», «Hunchback II», «Rambo», mas tem o problema de não saber como os meter, tal como sucede, aliás, o *Heitor Emanuel Simões*, de Gandana dos Olivais, Leiria. A estes leitores relembremos que o jogo se carrega com MERGE "" e, quando aparece o OK, pára-se o gravador e tenta-se listar o programa; se este estiver aberto, introduz-se, então, o *poke* antes da instrução RANDOMIZE ou PRINT USR; depois carrega-se o resto do programa. O mais vulgar, todavia, é o programa estar fechado e, aí, só abrindo a listagem. Noutros casos, terá de utilizar-se um programa, como aqueles que aqui publicamos, mas estes, diga-se de passagem, não funcionam com todas as versões dos jogos, os quais, como talvez saibam, são editados em Inglaterra com versões ligeiramente diferentes, dependendo da que aqui aparecer. E, posto isto, Heitor Simões gostaria de *pokes* para «Pogo», «Jason's Gem», «Dynamite Dan», «Manic Miner», «Chuckie Egg II» e «Maziacs».



POKES & DICAS
JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Linha a linha...

CONTINUAMOS, felizmente, a receber material para **Linha a Linha** e, o que é mais importante, com ajudas de leitores a outros, que aqui apresentaram programas com erros ou em que depararam com algumas dificuldades. Neste aspecto, é de salientar a colaboração dada a **Mário Lopes**, de Santa Iria de Azoia, do qual, hoje, tornamos a dar outro programa. Uma resposta a Mário veio de **António Miguel**, da Amadora, que envia esta solução possível para o seu programa, publicado a 25 de Julho.

```
 8Ø IF A<=22 THEN LET A=21
 9Ø IF B<=32 THEN LET B=31
1ØØ IF B> Ø THEN LET B=Ø
11Ø IF A> Ø THEN LET A=Ø
12Ø GO TO 3Ø
```

Acrescenta António Miguel que, para facilitar a execução dos traçados que Mário pretende, melhor seria utilizar as teclas "5", "6", "7" e "8", que apresentam a direcção que pode ser imprimida aos movimentos. Assim, sugere:

```
4Ø IF CODE INKEY$=54 THEN LET A=A+1
5Ø IF CODE INKEY$=55 THEN LET A=A-1
6Ø IF CODE INKEY$=53 THEN LET B=B-1
7Ø IF CODE INKEY$=56 THEN LET B=B+1
```

Ainda para saber a posição em que está o cursor poderá introduzir:

```
35 PRINT # Ø; AT 1,1; a, b,
```

António Miguel acrescenta que, apesar de existirem processos que diminuirão o tempo de reacção aos IF lógicos aplicados, pensa que, para Mário, a sugestão que envia é razoável. E este leitor sugere ainda que, por intermédio destas páginas, os jovens detentores de micros avancem para a programação de problemas concretos que, normalmente, resolvem nas suas escolas. A sugestão aqui fica, e o espaço nestas páginas também. Resta a resposta dos leitores.

Outro leitor, **Paulo Alexandre Pereira**, de Queluz, enviou este pequeno programa para guardar SCREEN$ em memória:

```
1Ø CLEAR 57999
2Ø FOR N=Ø TO 11:READ A:POKE
   65ØØØ+N,A:NEXT N
3Ø DATA
17,Ø,64,33,144,226,1,Ø,27,237,176,2Ø1
4Ø LOAD "" CODE 58ØØØ
```

(fazendo RUN/ENTER, executa-se depois o LOAD do SCREEN$ e, de cada vez que se tecla RANDOMIZE USR 65ØØØ aparece o SCREEN)

E mandou ainda este **Controlo de velocidade em programas Basic:**

```
1 POKE 23674,Ø:POKE 23673,Ø:POKE 23672,Ø
2 FOR N=1 TO (com um número negativo dá
  rapidez, com um número positivo diminui)
```

E temos, finalmente, outra carta de **Mário Lopes**, que, além de outro material e uma dúvida sobre o **joystick** (já experimentaste noutro computador, a ver se funciona bem? É capaz de ser mesmo problema do **joystick**) enviou o seguinte programa:

```
1 PRINT <<
```

MÁRIO DUARTE LOPES
APRESENTA
DESENHOS — PARTE 1
TEL. 259 12 46

```
 2Ø PAUSE 1ØØ
 3 CLS
 1Ø LET A=1Ø
 15 LET C=Ø
 2Ø LET S=1Ø
 3Ø PLOT A, S:PLOT A+1; S
 4Ø LET i$=INKEY$
 45 LET A=A+(i$="p") * (A<224)-(i$="Ø") *
    (A>Ø)
 5Ø LET S=S+ (i$="q") * (S<174)- (i$="a") *
    (S>Ø)
 6Ø IF i$="C" THEN CLS
 7Ø IF i$="S" THEN SAVE "MÁRIO" SCREEN$
 8Ø IF i$="I" THEN GO SUB 5ØØ
 9Ø INK C
1ØØ GO TO 3Ø
5ØØ PRINT AT 21,Ø; "Indique a cor desejada"
51Ø INPUT C
52Ø IF C<>Ø AND C<>1 AND C<>2 AND
     C<>3 AND C<>4 AND C<>5 AND C<>6
     AND C<>7 THEN GO TO 51Ø
53Ø PRINT AT 21,25; C
54Ø RETURN
9999 SAVE "desenho"
```

E, finalmente, **Alexandre Vasconcelos e Sá**, de Lisboa, manda esta: se quiserem ver o **SCREEN** a ser desenhado no «écran» **byte** a **byte**, então, teclem LOAD "" CODE 16384, mas isto só resulta nos programas que exigem LOAD "" CODE para carregar.

Por hoje é tudo, continuem a enviar material.

CVI INFORMÁTICA
ATARI
SHARP
TIMEX – SINCLAIR
LOJA 1 — Centro Comercial S. João de Deus, Loja 428 — LISBOA
LOJA 2 — Rua da Madalena, 136 a 140 (a abrir brevemente)
CAMPANHA — VERÃO 86 — HARDWARE
A GARANTIA DOS MELHORES PREÇOS DO MERCADO
VASTA GAMA PARA ENTREGA IMEDIATA
VISITE-NOS!
TIMEX – SINCLAIR
SHARP
ATARI
CVI INFORMÁTICA
★ AGORA ACTUALIZE-SE A MELHORES PREÇOS
★ ADQUIRA TODOS OS TÍTULOS DO TOP LONDRINO
CAMPANHA — VERÃO 86 — SOFTWARE

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Atari

UM «PACMAN» COM OUTRO NOME

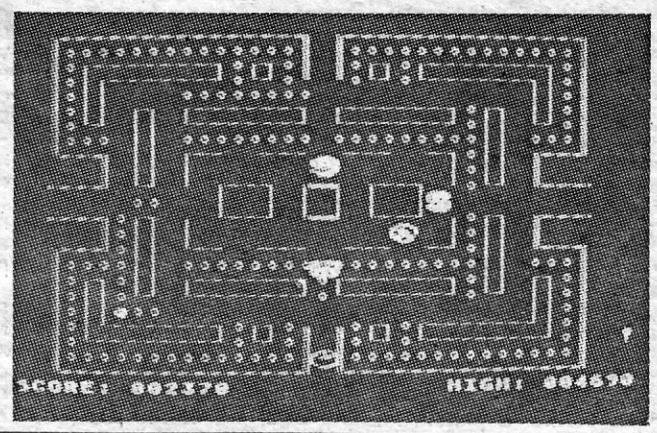
TÍTULO: Jawbreaker
MÁQUINA: Atari

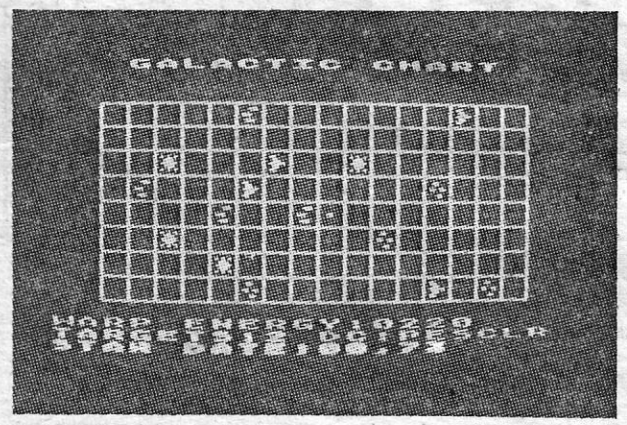
A «fórmula» de **Jawbreaker** é bem conhecida e apreciada, e tem um nome muito mais conhecido — **Pacman**. Não significa isto que o jogo para Atari a que estamos a referir-nos seja o **Pacman**, (aliás, também criado pela Atari), tal e qual, mas as parecenças são tantas que nem pode falar-se em coincidência.

Este jogo, tal como o outro, desenvolve-se num labirinto, com bolachas que o «glutão» vai comendo, enquanto uns monstros o perseguem com igual apetite. O primeiro quadro é fácil de completar, sobretudo porque, à semelhança do programa mais conhecido, existem no labirinto uma espécie de pílulas energéticas, que permitem, enquando dura o seu efeito, que o «glutão» coma os monstros, recebendo com isso mais pontuação.

Programas deste género existem vários, inclusive para a gama Atari, e talvez nem possa sequer falar-se de «cópia» mais ou menos descarada. Essa abundância, no entanto, talvez seja reflexo do interesse por estes jogos de perícia, que exigem ainda, além disso, um certo sentido estratégico, para conduzir o «glutão» da melhor maneira. E este tem a vantagem de estar bem feito.

GÉNERO: Acção/perícia
GRÁFICOS: (1-10): 6
DIFICULDADE: Crescente
CONSELHO: A comprar pelos adeptos do género.





BATALHA NAS ESTRELAS MATA NOVATOS

TÍTULO: Star Raiders
MÁQUINA: Atari

O inimigo, como sempre, ameaça, e cabe-nos a nós, pobres cadetes da Armada espacial, sem experiência de combate, destruir todas as naves que os tenebrosos (devem ser, claro) **Zylons** espalharam pela galáxia. Se falharmos, e é o mais natural, resta-nos uma promoção a título póstumo, mas muito pouco lisonjeira, se, por acaso, ficámos muito aquém do que de nós esperavam.

Começamos no espaço, avançando em direcção às estrelas e, ocasionalmente, ao encontro de uma nave **Zylon**, mas, para que se jogue como deve ser, é necessário, primeiro, saber onde procurar as concentrações inimigas. Para isso, carrega-se em «G», de forma a fazer surgir no «écran» uma carta galáctica, mostrando os diversos sectores onde os invasores se encontram. Deslocando um cursor na grelha, temos a indicação, em baixo, da energia de hipersalto («warp»), necessária, e teclando «H» seguimos para a quadrícula que escolhemos (em baixo, no «écran», são indicados ainda os alvos aí existentes). Para detectar os inimigos à distância, temos o radar de longo alcance (tecla «L») e para manter as suas naves no computador há o recurso à teclas «T», mas, seja como for, o melhor é ligar os escudos energéticos, que sempre absorvem alguns disparos dos **Zylon**, por meio da tecla «S», mas isto tem os seus custos. Por outro lado, há ainda visores para a frente («F») e para trás («A»), o que significa que, se falharmos uma nave que passe por nós, podemos ainda «apanhá-la» na retirada. Se quisermos desistir, podemos abortar com a «Atari key», ou fazer pausa com «P», mas o melhor é acelerar espaço fora, carregando nas teclas de «1» a «9», com «∅» para «travar».

Com tudo isto, poder-se-ia esperar um pouco melhor, mas o facto é que os gráficos pouco têm de especial e a falta de uma mira dificulta um pouco acertar no alvo à primeira. E a imaginação não foi o forte do autor do programa, ao representar os **Zylons**, o que retira boa parte do interesse ao jogo.

GÉNERO: Acção/estratégia
GRÁFICOS: (1-10): 6
DIFICULDADE: (1-10): 7
CONSELHO: Comprar com reservas ou ver antes

«TALLADEGA» DÁ BOA CORRIDA

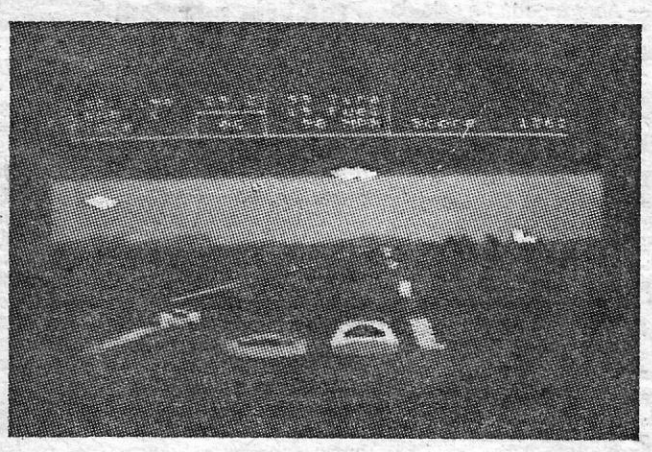
TÍTULO: Talladega
MÁQUINA: Atari

Escrevíamos outro dia, a propósito de **Ion Roadway**, que ocorre sempre a lembrança de **Pole Position**, de cada vez que vemos um simulador de corridas de automóveis, e o mesmo sucede agora em relação a **Talladega**, mais parecido com o seu famoso confrade, e que oferece bastante emoção e espírito competitivo.

Os apreciadores de corridas de automóveis têm aqui um programa que decerto lhes agradará e com o qual poderão imaginar-se ao volante de um bólide, correndo na pista a vosso gosto. Os controlos são muito simples e respondem excelentemente, acelerando-se através do **fire button** e diminuindo-se a velocidade puxando o **joystick**. Tal como em **Pole Position**, é necessário, primeiro, qualificarmo-nos para termos direito à corrida.

Os gráficos são razoáveis, embora pudessem ter sido mais bem trabalhados, e o carro que controlamos tem uma boa animação Recomendável para os apreciadores, é mais um para a colecção.

GÉNERO: Simulador de corrida
GRÁFICOS: (1-10): 8
DIFICULDADE: Variável
CONSELHO: Comprar



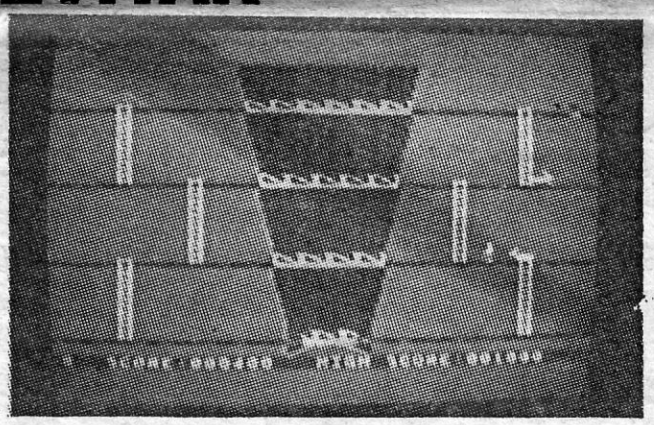
UM «CANYON» A EVITAR

TÍTULO: Canyon Climber
MÁQUINA: Atari

Um **cow-boy** quer subir um **canyon** — o nome dado na América aos vales muito profundos — e tem escadas, plataformas e pontes, para o fazer, mas o pior é que as cabras monteses que aí habitam não estão pelos ajustes. De qualquer forma, subir até ao cimo não é o objectivo único do personagem, que deve fazer ainda que as pontes mudem de cor.

Bastante desinteressante, **Canyon Climber** nem sequer tem a seu favor quaisquer gráficos que prendam a atenção, apesar de a animação ser bem executada e de os comandos serem bem obedecidos. Em termos práticos, quase se pode dizer que nem compensa o tempo que se perde a carregá-lo.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS: (1-10): 5
DIFICULDADE: (1-10): 5
CONSELHO: A evitar.



BICHINHO TEM PERCURSO DIFÍCIL

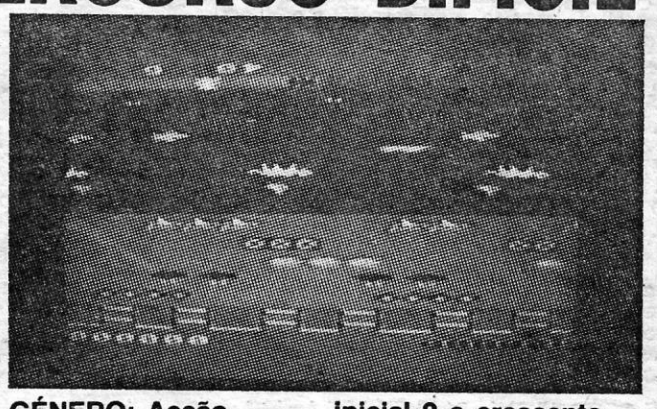
TÍTULO: Swamp Chomp
MÁQUINA: Atari

O jogo **Swamp Chomp**, pela apresentação e tema, destina-se mais a crianças do que a utilizadores mais experimentados, mas mesmo estes, se derem um «dedinho» terão alguma dificuldade na primeira tentativa. A história e o esquema são algo velhos, e alguns programas para Spectrum foram feitos a partir dessa ideia (incluindo uma sequência de acção na aventura **Phineas Frogg**), que se desenvolveu inicialmente nas máquinas de **arcade**.

Trata-se de fazer que com um insecto atravesse verticalmente o «écran», começando em baixo e atingindo as «portas» do topo, mas, para isso, tem que evitar os obstáculos móveis que existem no meio. Neste caso, o insecto principia pela travessia de um pântano e, saindo daí, sobe pelos ares; no primeiro caso, tem que fugir, combinando avanços com movimentos laterais dos animais que habitam o pântano, e morre se algum deles o tocar. Em seguida, e para voar, é o contrário, isto é, ele tem que «aterrar» nos aviões, discos voadores, etc., que voam no céu, e morre se falhar algum salto. Todos os objectos se movem lateralmente, da direita para a esquerda, e o nosso insecto perde também uma vida se chegar à extremidade esquerda do «écran».

Os gráficos são simples, mas imaginativos, muito coloridos, e o jogo é agradável de ver.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS: (1-10): 6
DIFICULDADE: (1-10): inicial 2 e crescente
CONSELHO: Comprar para os mais novos



SELCOM MICRO SERVICE

PREÇOS DE PROMOÇÃO PARA:

• TIMEX
• SINCLAIR
• ATARI

CAMPANHA COMPUTADOR + MONITOR

ATENÇÃO SETÚBAL

SOFTWARE

• AS ÚLTIMAS NOVIDADES
• A MAIOR GAMA

CENTRO COMERCIAL DA FONTE NOVA (SETÚBAL) - Loja 19 - 1.º ANDAR ☎ 39351 ★ Rua João Eloy do Amaral, 152 (À FONTE NOVA) ★ 2900 SETÚBAL